

Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan Model *Drill and Practice* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Algoritma dan Pemrograman

Oleh,

Andri Priyanto

1006441

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang-bangun multimedia pembelajaran berbasis *Android* menggunakan model *drill and practice* untuk materi algoritma dan pemrograman, mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Algoritma dan Pemrograman yang dalam pelaksanaannya menerapkan multimedia pembelajaran berbasis *Android* menggunakan model *drill and practice*, dan mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan multimedia pembelajaran berbasis *Android*. Tahapan pengembangan multimedia pembelajaran ini terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan tahap penilaian. Multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan di SMK Negeri 2 Bandung dan data yang diolah diperoleh dari tes yang dilakukan oleh siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran. Sementara untuk data penilaian terhadap multimedia menggunakan kuesioner yang dirancang berdasarkan Learning Object Review Instrument (LORI) version 1.5 yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media, juga siswa sebagai pengguna aplikasi multimedia tersebut. Dari penelitian ini didapatkan bahwa (1) penilaian multimedia oleh ahli media terhadap multimedia pembelajaran berbasis *drill and practice* sebesar 88,67, termasuk ke dalam kategori sangat baik, penilaian multimedia oleh ahli materi sebesar 86,25, termasuk ke dalam kategori sangat baik, dan penilaian siswa terhadap multimedia sebesar 73 termasuk ke dalam kategori baik; (2) multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari adanya peningkatan nilai dengan gain sebesar 0,96 yang termasuk kedalam kategori tinggi.

Kata Kunci: *drill and practice, multimedia pembelajaran berbasis Android, algoritma, pemrograman.*

Andri Priyanto, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN DRILL AND PRACTICE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Design of Android-based Multimedia Learning Uses Model *Drill and Practice* to Improve Student Learning Outcomes in Algorithms and Programming

By,

Andri Priyanto

1006441

ABSTRACT

This research aims to design Multimedia Learning based *Android* uses a model drill and practice for materials algorithms and programming, to know improving student learning outcomes of the course Algorithms and Programming that is in the implementation implement Android-based multimedia learning uses a model drill and practice. Moreover, it is to know how size the improving of student learning outcomes after applying the Android-based multimedia learning. Multimedia development stages of this learning phase consists of the analysis, design, development, implementation and assessment phase. Multimedia learning that has been developed and then implemented in SMK Negeri 2 Bandung and the processed data obtained from tests performed by the students after using multimedia learning. As for the assessment data of multimedia used the questionnaire that was designed based on the Learning Object Review Instrument (LORI) version 1.5, which is addressed to subject matter experts and media experts, as well as the students as the multimedia application users. From this study, it was found that (1) the assessment of multimedia by media experts to multimedia-based learning drill and practice at 88.67, included into the category of excellent, multimedia votes by subject matter experts of 86.25, including into the excellent category, and assessment of students to multimedia by 73 included into either category; (2) multimedia can improve student learning outcomes if it had been seen from any increase in value with a gain of 0.96 included into high category.

Keywords: drill and practice, the Android-based multimedia learning, algorithms, programming.

Andri Priyanto, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN DRILL AND PRACTICE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu